

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani (Penjas) pada dasarnya merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas fisik yang disusun secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, menambah pengetahuan, membiasakan perilaku hidup sehat dan aktif serta memiliki sikap *sportif*. Penjas merupakan bagian yang penting dari sistem kegiatan pembelajaran pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan, maka pendidikan jasmani harus dilakukan dengan baik dan benar dalam suatu lembaga berpendidikan. Penjas diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan sekolah menengah kejuruan (SMK) bahkan penjas pun terdapat pula di tingkat pendidikan perguruan tinggi.

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang dilaksanakan di berbagai tingkatan sekolah yang secara keseluruhan memiliki peranan sangat penting yakni: memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Hal tersebut bertujuan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan dalam upaya membentuk pola hidup yang sehat. Penjas dibedakan menjadi dua kelompok yaitu materi pokok dan materi pilihan dimana, materi pokok merupakan mata pelajaran yang wajib disampaikan dan diajarkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Sedangkan materi pilihan merupakan kegiatan olahraga diluar jam pelajaran sekolah yang dapat berupa kegiatan ekstrakurikuler olahraga.

Didalam penjas, salah satu materinya ialah permainan bulutangkis dimana termasuk kedalam materi wajib yang memiliki tujuan pembelajaran yang salah satunya ialah keterampilan bermain. Dalam proses pembelajaran Penjas pada masa sekarang lebih diarahkan pada pemberian kesempatan belajar yang lebih luas dan suasana yang kondusif kepada siswa untuk memperoleh, dan mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan-keterampilan social

yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Penjas seyogyanya harus bias membentuk karakter- karakter positif pada diri siswa, dan bisa merangsang motivasi siswa untuk berbuat lebih baik dalam kehidupan sehari-harinya maupun ketika dalam proses pembelajaran disekolah.

Pada dasarnya Penjas (*physical education*), merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan melalui aktifitas fisik yang di arahkan oleh seorang guru agar seluruh potensi peserta didik tumbuh dan berkembang, dan tentunya bukan hanya fisik yang berkembang, melainkan juga mental dan emosionalnya. Hal ini sesuai dengan dengan apa yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional mengungkapkan bahwa :

Pendidikan jasmani merupakan media yang mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Berdasarkan uraian di atas Penjas mempunyai peranan yang sangat berbeda dengan bidang studi lainnya, karena Penjas tidak hanya terpusat mengembangkan intelektual, tetapi pengembangan diri siswa secara keseluruhan. Pendapat yang sama diungkapkan Mahendra (2015)

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Hal tersebut menjelaskan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada tumbuh kembang aspek fisik semata, melainkan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, serta psikomotor. (hlm. 11)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan yang dapat dicapai dalam pembelajaran Penjas bukan hanya aspek fisik saja, namun juga melalui Penjas keselarasan dan keseimbangan hidup baik jasmani maupun rohani dapat dipelihara dan ditingkatkan. Keseimbangan hidup tersebutlah yang merupakan tujuan lain yang hendak dicapai oleh proses pembelajaran Penjas secara keseluruhan.

Tujuan umum Penjas adalah mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, serta sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar siswa, menanamkan nilai sikap, dan membiasakan hidup sehat.

Menurut Mahendra (2015) Secara sederhana, Penjas memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

- a) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- b) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- c) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- d) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- e) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- f) Menikmati kesenangan dan kerianggan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga. (hlm. 21-22)

Dalam Pendidikan secara umum, Penjas merupakan bagian yang sangat penting, karena berbagai aspek Pendidikan tidak dapat dicapai apabila aspek jasmani dari siswa tidak dikembangkan. Juliantine dkk (2012, hlm. 6) menjelaskan bahwa “Penjas dapat merangsang fungsi simpul-simpul syaraf, sehingga secara *neorologis* Penjas dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa”.

Dengan begitu Penjas adalah sebuah wadah yang baik untuk mendapatkan serta mengembangkan aspek jasmani yang sehat dalam proses belajar, dan menunjang keberhasilan dalam belajar siswa. Hal ini dapat menjadi acuan bahwa apabila tubuh siswa sehat maka jiwa nya pun diharapkan sehat. Seperti pepatah Romawi Kuno, yaitu “*Men sana in corporesano*”, yang memiliki arti bahwa didalam tubuh yang baik terdapat jiwa yang sehat. Karena dengan tubuh yang sehat, akan menunjang perkembangan cara berfikir peserta didik dan proses keberhasilan dalam pembelajaran.

Di dalam pembelajaran Penjas di perlukan juga stategi pembelajaran yang teratur, terarah dan terencana, dan terbimbing, diharapkan dapat tercapainya

seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral peserta didik.

Menurut Kemp (dalam Juliantine dkk, 2015, hlm. 2) “Strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Dengan demikian proses pembelajaran Penjas dapat dikatakan berhasil apabila seorang pendidik/guru dapat menerapkan strategi dengan menggunakan model-model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keikutsertaan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran.

Dalam dunia Pendidikan, dalam hal ini Penjas masih perlu adanya perbaikan-perbaikan secara terus menerus demi tercapainya proses Pendidikan jasmani yang berkualitas. Seorang guru/ pendidik harus memiliki kreatifitas, menguasai materi ajar dan mengerti serta paham dengan model pembelajaran apa yang akan di terapkan di dalam pembelajaran sesuai materi ajar. Hal ini sesuai dengan pengalaman penulis melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 053 Cisit Kota Bandung.

Permasalahan yang terjadi, dimana guru kurang mampu menerapkan model pembelajaran dan metode yang cocok untuk diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran aktivitas permainan net dalam hal ini permainan bulutangkis. Inilah yang membuat peningkatan keterampilan bermain siswa dalam permainan bulutangkis sederhana ini menjadi terhambat.

Permasalahan selanjutnya adalah peserta didik yang masih memiliki sifat individual, hanya beberapa orang yang terlihat dapat bekerjasama saling memberitahu dan saling mengajarkan sesama teman saat proses pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk menguji salah satu model pembelajaran dalam pembelajran aktivitas permainan net, dalam hal ini permainan bulutangkis untuk mencapai hasil belajar yang optimal serta meningkatkan nilai kerjasama peserta didik dalam pembelajaran Penjas. Peningkatan tersebut dapat dicapai dengan menerapkan strategi-strategi dan metode pembelajaran yang tepat sesuai materi ajar yang akan di berikan kepada peserta didik sehingga diharapkan peserta

didik dapat diberikan kesempatan untuk menggunakan semua potensi yang dimiliki.

Potensi yang ada di dalam diri siswa tentunya berbeda-beda, dan keterampilan atau olahraga yang digemari oleh siswa juga tentunya berbeda beda. Salah satu olahraga yang di sukai oleh siswa adalah olahraga bulutangkis, seperti yang tercantum dalam kurikulum bahwa bulutangkis masuk kedalam kategori aktivitas permainan net, yang tentunya bisa di jadikan sebagai materi ajar oleh guru penjas sekolah dasar.

Aktivitas permainan net dalam hal ini olahraga bulutangkis tidak hanya digemari oleh siswa, tetapi olahraga bulutangkis sudah bisa dikatakan mendarah daging dikalangan masyarakat di indonesia. Seperti yang di kemukakan oleh Raharjo, dkk. (2014)

Bulutangkis adalah olahraga dan permainan yang sudah mendarah daging untuk masyarakat Indonesia. Sebagai salah satu bukti bahwa permainan dan olahraga ini tumbuh subur di tengah-tengah masyarakat dan sudah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia adalah keberadaan bulutangkis sudah sangat merata sudah hampir ditemukan disudut pelosok baik kota maupun desa, bahkan guna menampung minat olahraga bulutangkis masyarakat, didirikan perkumpulan/klub bulutangkis di kota-kota maupun daerah. (hlm. 1784).

Didalam kurikulum mengenai penjasorkes di sekolah dasar mencantumkan permainan bulutangkis sebagai salah satu pilihan permainan yang harus diajarkan oleh guru penjas kepada siswanya. Menurut Hidayat dkk (2015, hlm. 15) mengatakan bahwa “Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang banyak digemari masyarakat Indonesia”.

Meninjau dari pengertian di atas, bulutangkis dirasa sangat perlu diterapkan di sekolah dasar, karena selain menyenangkan untuk siswa, permainan bulutangkis juga dapat meningkatkan perilaku siswa. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan perilaku kognitif, apektif, dan psikomotor. Permainan bulutangkis ini dimainkan menggunakan raket sebagai alat pemukul dan satelkok sebagai objek yang dipukul. Dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang dengan dibatasi oleh garis dan net untuk memisahkan antara daerah permainan lawan dengan daerah permainan sendiri. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua, putera, puteri, bahkan dapat dimainkan pasangan putera dan puteri (ganda campuran). Permainan

bulutangkis dapat dimainkan untuk berbagai tujuan, untuk rekreasi, meningkatkan kesehatan, meningkatkan prestasi, untuk media pembelajaran penjas di sekolah, dan lain-lain.

Dalam pembelajaran Penjas pada pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah khususnya di sekolah dasar, siswa diajarkan mengenai keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis. Menurut Tohar (dalam Hidayat dkk 2015, hlm. 2.5) mengatakan bahwa “keterampilan dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis”. Oleh karenanya keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis harus diajarkan oleh guru Penjas sekolah dasar kepada siswanya untuk menjadi penunjang dalam proses peningkatan keterampilan bermain siswa. Cara nya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran dan metode yang menarik agar siswa senang, paham dan mengerti dengan apa yang diajarkan oleh gurunya.

Model pembelajaran yang cocok dan efektif harus diterapkan pada saat pembelajaran. Dan ini menjadi tugas pendidik untuk menyusun strategi yang akan dilakukan pada saat pembelajaran. Kemp (dalam Juliantine dkk, 2012, hlm. 2) menjelaskan bahwa “Strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Dengan itu model pembelajaran merupakan pola serta strategi yang digunakan sebagai pedoman untuk menerapkan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat suprijono (2015, hlm 65) “ model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial.” Dengan itu Guru harus mampu memilih model pembelajaran yang efektif sebagai strategi dan pedoman untuk mengajarkan keterampilan dasar bulutangkis dalam pembelajaran bulutangkis.

Pengembangan dan penerapan model pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan materi ajar pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah sebuah strategi pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan keahlian berbeda, dan di dalam kelompok kecil tersebut peserta didik saling belajar berkolaborasi dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Maka dari itu Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dapat diterapkan pada proses pembelajaran bulutangkis sebagai solusi terhadap masalah yang telah dikemukakan sebelumnya.

Menurut Slavin (dalam juliantine, dkk, 2015, hlm. 68) “hakekat pembelajaran kooperatif adalah berkembangnya sikap kerjasama antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, artinya pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran gotong royong”. Hal ini selaras dengan pendapat johnson dan johnson (dalam juliantine, dkk, 2015, hlm, 69) mereka mencoba merumuskan definisi model pembelajaran kooperatif, menurut mereka “ sistem pengajaran gotong royong atau pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur”. Sedangkan pendapat lain datang dari suprijono (2015, hlm. 73) beliau mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau di arahkan oleh guru”.

Menilik dari berbagai pendapat para ahli yang telah kemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*) dan bersifat gotong royong. Dengan begitu melalui metode pembelajaran kooperatif peserta didik dituntut untuk mandiri, berbagi informasi dengan teman serta saling mengajarkan satu sama lain, dan walaupun belajar bersama dalam kelompok, setiap individu tetap memiliki tanggung jawab masing-masing dalam memahami dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

Semua model pembelajaran tentunya memiliki tujuan, tujuan dari model kooperatif menurut juliantine, dkk (2015) secara garis besarnya tujuan penerapan model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :



- a) Untuk lebih menyiapkan siswa dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
- b) Membentuk kepribadian siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kebutuhan akan sumber daya manusia yang memiliki kesadaran dan keberagaman sehingga dapat mewujudkan hubungan kerjasama dalam segala bidang.
- c) Mengajak siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran dengan model kooperatif, siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru tetapi siswa juga menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan siswa sebagai siswa yang aktif.
- d) Memantapkan interaksi pribadi antara siswa, dan juga antara guru dengan siswa. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian dan pengetahuan bersama.
- e) Mengajak siswa untuk menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuan. Maksudnya adalah siswadiharapkan mampu membentuk makna dari materi-materi pengajaran melalui suatu proses belajar dan menyimpangnya agar dapat di proses dan di kembangkan lagi.
- f) Meningkatkan hasil belajar, meningkatkan hubungan antar kelompok, menerima teman yang mengalami kendala akademik, dan meningkatkan harga diri (*self esteem*). (hlm. 70-71)

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional, karena kelompok konvensional lebih menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan siswa diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan pembelajaran kooperatif, keberhasilan siswa ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Dalam penelitian Hedeem (2003; 31) menyimpulkan bahwa tujuan utama dari jigsaw adalah to teach cooperation skill. Dengan pembelajaran ini siswa kaya akan pengalaman karena pembelajaran sesuai dengan prinsip democratic classroom models, adult education and cooperative learning models. Maksud kutipan tersebut bahwa model kooperatif tipe jigsaw mengajarkan untuk mengasah keterampilan siswa bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, didalam cooperative learning terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu di antaranya: 1) *Student Team Achievement* (STAD), 2) *Jigsaw*, 3) *Group Investigation* (GI), 4) *Rotating Trio Exchange*, dan 5) *Teams Games Tournament* (TGT). Berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, maka dari itu peneliti akan menerapkan salah satu model pembelajaran yakni model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Hal ini dikarenakan model



kooperatif tipe jigsaw memiliki keunggulan, seperti yang dikemukakan Jerolimek dan Parkel (dalam Isjoni, 2007:24) cooperative learning memiliki keunggulan antara lain :

- 1.Saling ketergantungan positif
- 2.Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
- 3.Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
- 4.Suasana kelas rileks dan menyenangkan
- 5.Terjalannya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru
- 6.Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki banyak kesamaan dengan tipe STAD dan tipe TGT. Sebagaimana menurut Subroto dkk. (2011, hlm 69) mengungkapkan bahwa “ model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran yang menitik beratkan siswa bekerja sama dalam anggota kelompok dengan latar belakang yang berbeda.”dalam setiap pembelajarannya, setiap anggota kelompok akan ditugaskan secara acak untuk menjadi ahli dalam aspek tertentu dari setiap tugas yang diberikan. Setelah itu para ahli dari masing masing kelompok bertemu untuk mendiskusikan topik yang sedang mereka bahas, lalu mereka kembali pada masing-masing kelompoknya untuk mengajarkan apa yang telah mereka dapatkan dari hasil diskusi dengan para ahli kepada anggota kelompoknya.

Menilik dari pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa di dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini akan diawali dengan pengenalan topik yang akan di bahas oleh guru itu sendiri, setelah itu, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Selanjutnya guru membagi kelas menjadi kelompok kelompok kecil secara acak, dari setiap kelompok terpilirlah salah seorang peserta didik untuk menjadi guru/ahli di dalam kelompok kecilnya. Peserta didik yang terpilih menjadi guru atau ahli, harus menyampaikan dan mengajarkan apa yang dia dapatkan dari hasil diskusi kepada anggota kelompoknya.

Setiap guru penjas tentunya berharap bahwa anak didiknya berhasil dalam setiap pembelajaran yang diberikan, keberhasilan itu bukan hanya pada salah satu aspek saja melainkan dari ketiga aspek, yakni afektif, kognitif, dan psikomotor. Dalam Penjas tentunya memerlukan kerjasama antar siswa untuk dapat memecahkan suatu permasalahan, begitu juga di dalam pembelajaran aktivitas permainan net dalam hal ini bulutangkis, peserta didik sering kali mengalami banyak kesulitan. Untuk menanggulangi kesulitan yang di dapat peserta didik pada saat pembelajaran, peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dalam proses pembelajarannya siswa dibagi kedalam 4 kelompok atau lebih.

Dalam pembelajan aktivitas permainan net dalam hal ini bulutangkis identik dengan keterampilan individu, tetapi dalam penelitian ini bukan hanya keterampilan individu yang akan di nilai, tetapi kerjasama tim menjadi salah satu syarat untuk memudahkan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik dan maksimal. Sehingga dengan adanya kerjasama, siswa yang tadinya tidak bisa melakukan menjadi bisa melakukan, karena didalam kelompoknya saling memperhatikan dan saling mengajarkan satu sama lain. Oleh karena itu melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, akan terciptanya pembelajaran yang komutikatif antara siswa satu dengan yang lainnya, sehingga terjadinya komunikasi sosial yang diharapkan dapat membina kemampuan kerjasama yang baik saat pembelajaran berlangsung.

Dari pemaparan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran aktivitas permainan net dalam hal ini bulutangkis, diharapkan dapat meningkatkan nilai kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam bermain bulutangkis yang sederhana.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sebelum peneliti menetapkan rumusan masalah, terlebih dahulu peneliti mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran antara lain:

- a) Kurangnya nilai kerjasama siswa pada saat pembelajaran

- b) Model pembelajaran yang di terapkan guru yang selalu monoton sehingga di duga menjadi hambatan meningkatnya keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan net dalam hal ini permainan bulutangkis yang sederhana.
- c) Kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah terutama pada pembelajaran aktivitas permainan net dalam hal ini permainan bulutangkis siswa cenderung kurang berkembang, dan juga model pembelajaran yang di terapkan guru yang terlalu monoton sehingga siswa tidak memiliki antusiasme untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti menetapkan permasalahan yang akan diteliti, diantaranya :

- a) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw , dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan net ?

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan salah satu permainan yang ada di dalam klasifikasi aktivitas permianan net, yaitu permainan bulutangkis. Dan yang akan di jadikan subyek sekaligus obyek penelitiannya adalah siswa kelas 5 SDN 053 Cisit Kota Bandung.

Agar penelitian ini tidak melebar luas, maka peneliti menetapkan batasan masalah, yaitu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bulutangkis yang sederhana.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diterapkan untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran aktivitas permainan net.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Taufik Hidayat, 2019

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMILAN BERMAIN SISWA DALAM AKTIVITAS PERMAINAN NET*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran, diharapkan juga dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait langsung dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan jasmani. Antara lain:

a) Bagi guru dan calon guru

Model pembelajaran kooperatif dan pengaturan latihan acak ini dapat dijadikan satu alternatif dalam mempersiapkan strategi pembelajaran dalam mengarahkan siswa untuk meningkatkan hasil pembelajaran penjas secara optimal serta mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

b) Bagi peneliti

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi bekal pengetahuan mengenai model pembelajaran kooperatif dan pengaturan latihan acak dalam meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis dan juga untuk mengembangkan nilai kerjasama bergotong royong dalam diri peserta didik. Serta mampu menerapkannya dengan baik dalam proses belajar mengajar dikemudian hari.

c) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai sumber informasi dan sumber rujukan untuk lebih meningkatkan mutu pengajaran serta memperhatikan program pembelajaran di sekolah. Selain itu, diharapkan juga dapat mendorong terciptanya situasi pembelajarn penjas yang lebih kondusif untuk membantu peserta didik mengembangkan seluruh potensi yang ada.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penggambaran secara lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasan tentang upaya meningkatkan nilai kerjasama siswa dan keterampilan dasar dalam pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dan pengaturan latihan acak. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai tersebut:

a) BAB 1 Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

b) BAB II Kajian Pustaka

Kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari kajian pustaka, kerangka berfikir dan hipotesis.

c) BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai lokasi, populasi, dan sample penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

d) BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini merupakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

e) BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menyajikan kesimpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.